Manuel d'installation et d'utilisation

ElectroCodeurs

Juin 2004

Epimix

Les ElectroCodeurs :

Amin Ramtin
Cambazard Damien
Fenet Vincent

EPITA Info Sup - Promo 2008

Table des matières

1 Introduction **3**

2 Configuration requise **3**

3 Présentation **4**
3.1 Présentation du module 4
3.2 Présentation du logiciel 4

4 Installation **5**
4.1 Installation des drivers 5
4.2 Installation du module 5
4.3 Installation du logiciel 6

5 Configuration d' EpiMix **6**
5.1 Options Playliste 6
5.2 Options Sample 6
5.3 Options Langage 7
5.4 Options USB 7
5.5 Options Affichage 7
5.6 Options Multi-speaker 7

6 Utilisation EpiMix en soirée **8**
6.1 Généralités 8
6.2 Playliste 8
6.3 Charger des fichiers sur les platines 9
6.4 Effectuer une pré écoute au casque 9
6.5 Passer d'un morceau à un autre 9
6.6 Passer d'un morceau à un autre (avancé) 10
6.7 Samples 10

7 Editeurs **12**
7.1 Editeur IdTag 12
7.2 Editeur de Skins 12
7.3 Editeur de Langues 12

1 Introduction

Le logiciel EpiMix propose deux types d'utilisation. Il peut être utilisé de façon classique, c'est à dire seul pour mixer avec la souris, ou bien il peut transformer vos platines vinyles traditionnelles en platines purement numériques permettant alors en quelques clic de profiter de vos fichiers audio comme si c'étaient des vinyles. EpiMix s'utilise principalement avec des fichiers audio numériques, dont les MP3. Nous attirons votre attention sur le fait que les créations musicales sont protégées par le droit d'auteur et que vous devez vous conformer à la législation applicable. Nous vous encourageons vivement à supporter les artistes en acquérant de façon légale leurs productions.

2 Configuration requise

- PC de bureau ou portable équipé d'un processeur Intel Pentium IV 1 GHz ou compatible
- 512 Mo de RAM
- Système d'exploitation : Microsoft Windows 98/98 SE, Me, 2000, XP
- Port USB (ou hub USB dédié)
- Casque ou enceintes amplifiées
- Lecteur de CD-ROM ou de DVD-ROM (compatibilité CD-DA recommandée)
- Carte graphique supportant une résolution de 1024 x 768 en 32 bits
- 1 Go d'espace disque disponible

3 Présentation

3.1 Présentation du module

Le module se présente sous la forme d'une boite de la taille d'un 45 tour et épaisse de quelques centimètres, et est composée de plusieurs prises :

- 4 prises RCA notée Phono In, chaque paires devant être branchée a deux platines vinyles
- 4 prises RCA notée Phono Out, chaque paires devant être branchée a la table de mixage et ne servant que si le module est "court-circuité"
- Un interrupteur noté by-pass, servant donc a court-circuiter le module, éteignant alors le module et permettant au platines d' être utilisée en mode non connecté a l' ordinateur, comme si les platines étaient directement connectée a la table de mixage
- Une prise d'alimentation sur laquelle on connecte l'adaptateur secteur
- Une prise male USB permettant d' y connecter l'ordinateur
- Une prise femelle USB permettant de brancher d'autres périphériques USB en cascade
- 4 diodes de diagnostic

3.2 Présentation du logiciel

Ce logiciel de mixage est destiné à tous les DJ qui souhaitent mixer avec des platines vinyles qu'ils soient amateurs ou professionnels. Accompagné d'une partie électronique, ce logiciel simule deux platines vinyles virtuelles à partir de deux vraies platines vinyles. Alliant le plaisir d'une platine et d'une table de mixage avec la simplicité de stockage et d'utilisation de l'informatique, ce logiciel ravira alors autant le DJ old school que le DJ new tech, tout en gardant l'aspect de cet antique mais unique mix qu'est le vinyle.

4 Installation

4.1 Installation des drivers

- Branchez l'alimentation a une prise murale et au module.
- Connectez le module à un port USB de l'ordinateur à l'aide du câble USB fourni.

Windows va détecter le module puis demander où se situent les drivers.

- Insérez le CD EpiMix en gardant la touche majuscule appuyée
- Choisissez alors l'option "installer le matériel que je choisi manuellement dans la liste" et cliquez sur suivant
- Sélectionner "afficher tout les périphériques" et cliquez sur suivant
- Cliquez sur le bouton "Disque fourni..." puis parcourir
- Allez dans "regarder dans" et sélectionnez le disque "EpiMix"
- Choisissez le dossier "Drivers", cliquez sur ftdibus.inf et cliquez sur ouvrir
- Cliquez sur ok puis 3 fois sur suivant

Windows va détecter et installer automatiquement les pilotes nécessaires.
Un message concernant la certification des pilotes peut apparaître à l'écran.

- Cliquez sur Oui (sous Windows 2000) ou Continuer (sous Windows XP).
- Une fois tous les pilotes installés, cliquez sur OK dans la boîte de dialogue.
- Cliquez sur Terminer.

4.2 Installation du module

Une foi le module reconnu, vous devez l'intercaler dans votre configuration de DJ existante. Débranchez les deux platines vinyle de votre table de mixage et branchez les au module dans les prises RCA du module notée Phono In

Branchez les entrées Phono de la table de mixage aux prises RCA du module notée Phono Out Branchez les deux sortie son de votre carte son à l'entrée Line In de la table de mixage. Mettez les deux canaux de la table de mixage en mode Line.

Votre module est donc maintenant intercalé entre la platine disque et la table de mixage. Pour faire un by-pass[1], il suffit d' appuyer sur le bouton by-pass du module et de repasser la table de mixage en mode Phono.

[1] court circuit

4.3 Installation du logiciel

- Insérez le CD dans le lecteur. Un menu va alors automatiquement s'afficher.
- Cliquez alors sur le bouton "Installer". L'installation va alors démarrer.
- Choisissez votre langue et cliquez sur "ok"
- Cliquez sur "suivant"
- Choisissez le répertoire d'installation ou laissez tel quel puis cliquez sur "suivant"
- Cliquez sur "suivant"
- Cliquez sur "installer"
- Cliquez sur "terminer"

5 Configuration d' EpiMix

Ces options sont partagées en plusieurs catégories : playliste, sample, langage, usb, affichage.

5.1 Options Playliste

La première option concerne le double clic sur un fichier de l'explorateur. La première solution propose d'ajouter directement le fichier dans un vinyle disponible, prioritairement dans la platine de gauche, et ignorant le double click si aucune platine n'est libre. La seconde solution est de placer le fichier double cliqué dans la playliste, à droite.

La seconde option concerne la sauvegarde de la playliste : Il est possible de sauvegarder automatiquement la playliste lors de la fermeture du programme permettant au prochain démarrage du logiciel de charger automatiquement la playliste sauvegardée.

5.2 Options Sample

Au cas où les deux solutions de lecture des samples seraient insuffisantes, des raccourcis claviers peuvent être utilisés et reparamétrés. Après avoir cliqué sur ce bouton, une fenêtre apparaît demandant alors d'appuyer sur la touche choisie.

Notons qu'il est possible de laisser plusieurs samples attribué à la même touche, permettant de démarrer plusieurs samples en appuyant sur une seule touche. La configuration des touches est d' ailleurs sauvegardée entre chaque utilisation du programme.

5.3 Options Langage

C'est ici que l'on peut changer très simplement de langue. Il suffit de cliquer sur ce bouton et de choisir la langue voulue.

5.4 Options USB

Dans cette section, on retrouve toute les option concernant la liaison entre le logiciel et le module usb. L'utilisateur doit préciser sur quels ports COM virtuel notre module USB a été détecté pendant l'installation des drivers.

Une fois le bon port COM sélectionné, il ne reste plus qu'à cliquer sur le bouton connexion, qui, comme son nom l'indique, permet d établir la connexion avec le module usb. Pour déconnecter le module, il suffit alors de cliquer sur le bouton déconnecter.

5.5 Options Affichage

Dans cette section, on trouve trois options :
La première permet de choisir si oui ou non le programme doit être lancé en plein écran.
La seconde permet de désactiver l'animation de rotation des vinyles virtuels, qui peut être troublante chez certaines personnes.
La troisième option permet de changer facilement les skins du logiciel.

5.6 Options Multi-speaker

Cette option sert à préciser au logiciel si il doit fonctionner en mode standard, c'est à dire connectée a une table de mixage, chaque canaux de la carte son 4.0 étant connectée au deux entrée line de la table de mixage, ou en mode avancé, c'est à dire sans utiliser de table de mixage.

Notons que cette option doit être cochée ou décochée au démarrage de l'application, et pas lorsqu'un fichier est chargé.

6 Utilisation EpiMix en soirée

Vous allez apprendre ici tout ce qu'un DJ doit savoir pour animer ses premières soirées.
Commençons par le commencement, à savoir la préparation de la soirée. En effet, aucun DJ ne se permettrait d'arriver à l'improviste, c'est pourquoi il aura au préalable organisé son matériel et sélectionnés ses disques.

Faites de même en triant vos morceaux. Passez en revue votre collection de fichiers MP3 pour sélectionner les titres que vous allez diffuser. Vous devrez parfaitement connaître vos morceaux pour être en mesure de les mixer efficacement.

Une fois ceci fait, vérifiez que vous disposez du matériel adéquat. Vous avez sous la main votre ordinateur, le module, quelques fichiers Mp3, une paire d'enceintes et un casque ?

Parfait, vous êtes prêt !

6.1 Généralités

Et maintenant, comment faire ? En guise d'introduction, voici les bases du DJing[2] : un DJ travaille avec deux platines. La première platine diffuse un morceau dans la pièce, tandis qu'avec la deuxième platine le DJ écoute au casque le morceau suivant. Il peut alors travailler ce deuxième morceau (l'accélérer pour qu'il soit au même tempo que celui diffusé dans la pièce, etc.) avant sa diffusion. À la fin d'un morceau, le DJ va diffuser le morceau de l'autre platine en effectuant un mix, c'est-à-dire un fondu enchaîné entre les deux morceaux créant une transition parfaite.

6.2 Playliste

Pour éviter de toujours avoir à chercher après un morceau, le DJ trie ses morceaux favoris ; vous devez donc faire de même et les mettre dans la playliste, qui est une sorte de boite où l'on place les morceaux en attente. Pour ce faire, naviguez dans votre discographie et pour chaque morceau favoris, effectuez un glissé déplacé du fichier dans la playliste, située à droite de la partie navigation.

Pour effacer un morceau de la playliste, effectuez un clic droit sur le fichier et sélectionnez l'option supprimer.

Pour effacer toute la playliste en une seule fois, il suffit de cliquer sur le bouton "tout supprimer" en haut de la playliste.

[2] l' art du mixage

Pour sauvegarder ou charger une playliste au format M3u, cliquez sur les bouton charger et sauver.

6.3 Charger des fichiers sur les platines

Tous les éléments de la playliste sont censés être lus dans chacune des platines. Etant donné que la playliste n'est qu'une "boite" mémorisant les morceaux favoris, le libre arbitre est alors laissé a l'utilisateur.

Pour charger un fichier dans une platine, il suffit simplement de glisser déplacer un fichier situé dans une platine.

Notons qu'il est aussi tout a fait possible de glisser un fichier de l'explorateur directement dans la platine de son choix sans avoir à le mettre dans la playliste.

6.4 Effectuer une pré écoute au casque

Pour préparer sa programmation, le DJ effectue une pré écoute au casque : il écoute au casque l'une des pistes tandis que l'autre est diffusée sur les enceintes, ceci lui permettant notamment d'ajuster le tempo[3] entre deux morceaux à suivre. Il va également pouvoir ajouter des effets audio, ajuster basses, médiums et aigus, etc.

Votre ordinateur doit dans ce cas être équipés d'une carte son au moins 4.0 et être connectée a une table de mixage, cette table vous permettant alors d'effectuer une pré écoute au casque. En effet, dans le mode 3D, deux sorties analogiques sont actives, chacune pouvant diffuser un signal différent (la sortie 1 diffuse le son de la platine 1 et la sortie 2 diffuse le son de la platine 2). La piste passant au casque est d' ailleurs choisie par l'utilisateur grâce au bouton adéquat (généralement headphone) de la table de mixage.

6.5 Passer d'un morceau à un autre

L'art du mixage consiste à préparer le morceau suivant lors de la diffusion d'un morceau. Lorsque ce dernier touche à sa fin, le DJ passe progressivement d'un morceau à un autre en utilisant le cross fader, qui définit le volume des deux platines. Cette technique permet d'éviter un blanc entre deux morceaux. Ce crossfader est situé au centre de l'interface.

Exemple : un morceau est diffusé sur la platine gauche, le crossfader est donc à fond à gauche.

[3] la vitesse

Pour passer au morceau suivant, le DJ va déplacer le crossfader vers la droite en même temps qu'il déclenche la lecture sur la platine droite.

Il existe bien sûr de multiples façons de passer d'un morceau à un autre, vous pouvez déplacer lentement le crossfader, faire des effets avant arrière, etc. Laissez s'exprimer votre imagination !

La transition entre deux morceaux est normalement parfaite grâce au calage tempo effectué précédemment. Si toutefois un léger décalage se faisait sentir, il suffit de faire une poussée du doigt exercée sur le vinyle ou bien à ralentir légèrement la platine avec la main.

6.6 Passer d'un morceau à un autre (avancé)

L'art du mixage professionnel consiste à ce que la transition soit la plus parfaite possible. Avec certains styles de musiques, comme la House et plus difficilement le R&B, il est tout a fais possible de faire croire au public qu'il n' y a pas eu de transitions entre les deux platines, et que cela n'était finalement qu'une seule et unique musique. Pour cela, on peut ajuster seulement certaines fréquences, les basses représentant le tempo de la musique, les medium la voix et les aigu les percussions. Ces réglages, 9 au total, peuvent en fait être réparti en 3 catégories :

- le réglage indépendant des fréquences, 3 par platines, est situé entre les deux platines
- les crossfader de fréquences, qui fonctionnent de la même manière que ceux du volume, qui font la liaison entre les deux platines pour chaque fréquence. Grâce à cela, on peut alors en plein milieu d'une musique garder le tempo et les percussions de l'un tout en gardant les voix de l'autre

Cette façon de faire n'est bien sur pas exhaustive et il existe de multiples façons de passer d'un morceau à un autre. Dans ce cas, laissez aussi s'exprimer votre imagination !

6.7 Samples

Lorsque l'on ne peut faire d'enchaînement entre deux morceaux à cause de leur rythmique irrégulière ou trop différente, la solution miracle est d'utiliser des samples. Des samples sont en fait des échantillons sonores divers qui peuvent provenir :

- Soit d'une musique, ce sont les loops, qui peuvent généralement être mis en répétition
- Soit de bruits, ce sont les sfx

Pour utiliser les samples, il suffit de cliquer sur le bouton sample de l'interface pour accéder au panneau de samples. Ce panneau est en fait composé de 8 sous panneau concernant chaque sample,chaque sous panneau est donc composé de 6 choses :

- le nom du sample chargé
- une barre "volume" permettant de régler le volume
- un bouton "lecture" qui stoppe la lecture du sample
- un bouton "arrêt" qui stoppe la lecture du sample
- un bouton "éjecte" qui permet de charger un autre sample a la place
- un bouton "bouclage", qui permet de lire le sample en boucle

Il est a noter que 8 raccourci permettant de lancer chaque sample sont placés directement sur l'interface.

7 Editeurs

7.1 Editeur IdTag

Au cas où certains des fichiers Mp3 seraient non taggés, un système de gestion de l' IdTag a été intégré dans le logiciel. On y accède donc simplement en faisant un clic droit sur le fichier concerné et en sélectionnant l'option IdTag. Une fenêtre apparaît alors et affiche toute les information utile concernant ce même mp3. Il ne reste alors plus qu'à remplir ou modifier les informations, et cliquer sur le bouton sauver ou annuler le cas échéant.

7.2 Editeur de Skins

Pour ceux voulant personnaliser l'interface du logiciel, un éditeur de skins est intégré au logiciel. Pour le lancer il suffit de cliquer sur "Editeur de Skins" dans le menu démarrer. Cet éditeur permet de modifier entièrement l'interface. On peut donc changer de place n' importe quel élément en le faisant glisser. En cliquant sur un élément, on peut y changer son image, sa taille, sa couleur et le style de police utilisés. Notons que les images chargées dans l'editeur doivent impérativement être au format bitmap. Une foi la skin terminée, il ne reste alors plus qu'à la sauvegarder avec le bouton "sauver". Il suffit alors d'entrer un nom et de quitter l'éditeur pour voir le résultat dans le logiciel.

7.3 Editeur de Langues

Pour ceux voulant traduire le logiciel, il est toujours possible de le faire en utilisant l'éditeur de langue. Pour le lancer il suffit de cliquer sur "Editeur de Langues" dans le menu démarrer Cet éditeur se décompose en un tableau à deux colonnes. Dans la première se trouve le langage de référence, que l'on peut d'ailleurs changer dans les options de l'éditeur.

Dans la seconde colonne se trouve soit un langage vierge soit un langage chargé. Cette seconde colonne est éditable, et c'est dans celle-ci que l'on doit traduire le programme. Une foi la traduction terminée, on peut sauvegarder le résultat en cliquant sur le bouton "sauver" pour visualiser le résultat dans le logiciel. Il est à noter que la sauvegarde du fichier langage ne se fera pas si toutes les cases de la traduction ne sont pas remplies.